

WINGED AVENGER

En el año 2140, los habitantes de la galaxia MK deciden atacar a la Tierra. Esta inesperada decisión fue tomada por W. A. como venganza a su expulsión de la Tierra.

W. A. dio muestras desde pequeño de su extraordinaria inteligencia. A los dos años dominaba con una increíble soltura cuatro lenguajes de programación. No había conseguido pronunciar ni una sola palabra, pero el mundo de los ordenadores no tenía secretos para él.

Encerrado en su mundo, W. A. iba teniendo cada vez mayores problemas de comunicación con sus compañeros. Esto hizo de W. A. un ser resentido y violento que imaginaba confabulaciones contra él, siendo su ansia de poder, ilimitada. Su familia, alarmada, decidió mandarlo a un moderno CRSS (Centro de Rehabilitación de la Seguridad Social). Superó con éxito los innumerables tests a que fue sometido, consiguiendo el control total del CRSS donde era considerado como un líder. Todo un equipo de psiquiatras, psicólogos, técnicos etc. trabajaba para él, y del CRSS surgió la idea de cambiar el sistema establecido.

Su plan para conseguir el poder, programado por una completa red de ordenadores, estuvo a punto de conseguirse. Un insignificante fallo en uno de los ordenadores propició que el SCC (Sistema Computerizado de Control) del Gobierno se percatase de sus intenciones. Fue una guerra sin cuartas entre dos ejércitos de ordenadores.

Intercambio de información falsa, lanzamiento de señales cuya misión era destruir la CPU contraria etc. se utilizaron sin escrúpulo. Como resultado de su derrota, W. A. y su equipo fueron desterrados a la galaxia MK.

Pero en MK siguieron con su idea, perfeccionando aún más sus sistemas y montaron el Centro de Control. Este Centro estaba dotado de excepcionales medidas de seguridad y custodiado por una flota de indestructibles naves. Desde allí tramaron el plan de invasión a la Tierra, controlado por una perfeccionada red de sistemas electrónicos. La única posibilidad de impedir la invasión es dirigirse a la galaxia MK y destruir el Centro. En tu camino encontrarás todo tipo de formaciones enemigas hábilmente programadas por W. A. para luchar. Contra éstas, tu nave está equipada de rayos láser que disparas pulsando **L** y de un escudo protector que accionas mediante **P**.

Si consigues llegar al Centro de Control y destruirlo habrás librado a la humanidad del peligro que constituye el loco W. A.

CARGA DEL PROGRAMA

Rebobina la cinta a su principio, o al principio del segundo programa. Comprueba si el cable está correctamente conectado en el EAR de tu cassette y el Spectrum; asimismo, el volumen a mitad de su recorrido y escribe LOAD "CARGADOR".

COWBOY

La cinta contiene dos programas, uno a continuación del otro. Alguien te citó a un duelo en Kansas. ¡Ten cuidado! Es el más rápido al Oeste del río Pecos. Escóndete tras los cactus o la vieja carreta y no te descuides un instante, o de lo contrario acabarás bajo tierra.

¡Sólo de tu Colt 45 y su tambor cargado con seis bajas depende tu vida!

Presta atención y ya sabes: trata de llenar al contrario de plomo antes de que él te lo haga a ti.

Para cargar el programa, rebobina la cinta y escribe LOAD "HIGH NOON" y PLAY en el cassette.

SPECTRUM

Instrucciones generales de carga

1. Rebobina la cinta hasta su principio.
2. Conecta el (EAR) del ZX SPECTRUM con el (EAR) del cassette.
3. Ajusta el volumen del cassette a $\frac{3}{4}$ del volumen máximo(aproximadamente). Si el cassette tiene control de agudos, posicónalo en el máximo y el de graves, en el mínimo.
4. Escribe LOAD "" o bien sigue las instrucciones particulares de carga de cada cinta y, a continuación, 'ENTER'.
5. Pulsa PLAY en el cassette.